I Felini nella PluriLogia

(a cura del gruppo Q — Ermenegìsto Sarchiavizzàni — 'Tòtoro'; Arielle Heulengale — 'Vixykatt').
(*Editor di bozze : Vì*).

Nel seguito del testo, le sei Branche della PluriLogia verranno referenziate con brevi lettere tra parentesi graffe, come segue :

{A} Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani.

{B' e B"} La Terza Guerra Interrogativa (prequel) ed Il Contrattacco Interrogativo (sequel).

{C' e C"} G.E.G di Napoli (prequel e sequel).

{D} Rocca di Stella.

{E} I Venti del Giravàgo.

{F} La Parola Sepolta.

Prologo

Il tema Felino è strutturale, ubiquitario, costante nell'intera Saga. È anche cruciale nel ruolo che svolgono i vari Felini, sia coralmente come specie sia come singoli rappresentanti più salienti. Nella favolistica, anche remota, sono stati talvolta usati animali parlanti (v. Esopo, La Fontaine), ma spesso come mero espediente allegorico, per incarnare vizi e virtù umane. Poiché invece tutti e 7 i Soci Fondatori di SGRPB7 sono, chi più e chi meno, se non proprio anti specisti come noi, "Q" e Vì, almeno molto benevoli verso gli animali, nella nostra Saga non è questo il leitmotiv. Non c'è allegoria alcuna, ma rapporti profondi, ad elevata simmetria.

Cominciamo quindi con un po' di "Nomenclatura", poiché in ogni Branca possono esistere anche Gatti "normali", ma sovente ne esistono versioni specializzate, più evolute. Sia chiaro : anche se in vari modi comunicano (esprimendosi a gesti, miagolii, talvolta con la telepatia), non si tratta affatto di antropomorfizzazione. Semplicemente concordiamo sul fatto che le intelligenze debbano essere in qualche misura simili, convergenti, e come tali non un tratto esclusivo dell'uomo. Ecco una panoramica terminologica essenziale delle specie Gattose (

- {A} Pardi (Panthera Pardus Gravis) e LeonPardi (Panthera Pardus Rex).
- {B} Gatti Irongardiani o Miagoliéri. Gnàuli Draosoràsi (solo nel sequel).
- {C} Vìgieri. Gatti Graffiatori di Vògrel.
- {D} Fùrugatti. (Magàtti o Gatti da Naso o Nasoliéri).
- {E} Fufìri. Felegnàuli.
- {F} Le quattro Forfére. Moouffwa (una Zadzmogh di Keléndanogh).

Introduzioni brevi

Branca {A}

Pardi (Panthera Pardus Gravis) e, meno, LeonPardo (Panthera Pardus Rex), sono la specie Felina saliente di Constance. Il secondo è la versione più arcaica e selvatica. Sinonimi : il Popolo Miagolante, il Popolo dei Cantori (alla Luna Lithosiana). Hanno sei zampe. Questo è un tratto fortemente voluto da Vixykatt, che si è diffuso anche ad altre Branche, dopo averlo letto dalle bozze di {B} ed avere chiesto a Rìddler : – *Perché i mici di **La Guerra Interrogativa** hanno sei zampe ?* –. Risposta : – *Beh, in tal modo, se ne perdono una, se la cavano comunque piuttosto bene* –. Dopo quella risposta, Vixykatt si è istantaneamente convertita a questa linea, folgorata sulla via di Damasco !

Branca {B}

Vengono chiamati spesso solo Gatti, ma i Gatti Irongardiani sono diversi. Sono anche essi esapodi, ma hanno mantenuto una trombetta come muso del progetto originale più antico (malgrado varie obiezioni contrarie), e la coda frastagliata e ramificata. In {B} in effetti la parola Gatto viene usata spesso ambiguamente, nel contesto Irongardiano perché queste peculiarità sono spesso date per implicite, fuorimondo perché implicitamente si sottintende che non sussistano. Di tanto in tanto, per chiarire, viene aggiunto l'aggettivo Gatto Irongardiano. Malgrado l'aspetto strano, l'animo ed i comportamenti sono assolutamente Gattosi, pertanto preservano la Gattosità inalterata (NdR : *se questa aggettivazione vi ricorda la Moltezza di Lewis Carrol, beh, meglio così !*). I Gatti Irongardiani vengono chiamati spesso i Miagoliéri, specialmente nel Labirinto Interrogativo, mentre le Ali Nere, di cui sono acerrimi nemici, li chiamano gli Sputasentenze.

A questa genìa Felina, ma solo nel sequel (provvisoriamente : Il Contrattacco Interrogativo), si aggiunge una seconda stirpe : gli Gnàuli, singolare Gnàu. (Cfr. con la Lunola di Gnàulia, Branca {E} … orbene, la somiglianza non è né un'Incollatura di Trama tra le due Branche, e nemmeno una coincidenza od una svista : si tratta della semplice ripetizione di un'onomatopea. Gnau o Gniau, sono trasposizioni del verso del miagolio, ed in quanto tali non appannaggio particolare di una Branca o di un'altra). Questi sono quadrupedi, non esapodi, e con la stazza dei Pardi Constantiani, potentemente telepatici. Appartengono (pare !) solo all'Altro Tutto (Al–Di–Là) ed erano stati fedelissimi alleati dei guerrieri Draosoràsi, prima della caduta dell'Impero di Dràosor (per opera delle Ali Nere), al punto che talvolta essi stessi si auto definiscono gli Gnàuli Draosoràsi. Scoperti e poi via via liberati dalle Rogdun–Krind da Mastro Mc Miràndorff, gli Gnàuli sono istintivamente amici dei piccoli Miagoliéri.

Branca {C}

Non ci sono Gatti speciali come intera razza. Tuttavia, limitatamente ai Gatti di G.E.G., non sono propriamente dei veri Gatti. Il primo ad incrociare il proprio destino con quello del Napoletano, che lui battezza Pasquale (in onore ad un suo amico morto ammazzato), è in realtà un Vìgiero o Vìgierum, reincarnatosi in forma Felina. È una creatura profondamente magica e che poi, con una normale micina Ladian, origina due discendenti semi Vìgieri (Lìlloli e Tommaso). Esiste inoltre un unico esemplare dei grandi Gatti di Palude detti Gatti Graffiatori di Vògrel (regalatogli dal Mòrgoth stesso !) di nome *Seelworstern*, che il Napoletano fraintende e ribattezza Silvestro. *Director's cut (un gossip interno) :* in realtà il nome prescelto del Gatto Graffiatore voleva, doveva essere già in origine Silvestro ! Ma si è scelto un più appropriato nome dal suono anglo teutonico adatto al contesto, per poi lasciarlo subito sbiadire, riadattandolo grazie alla scarsa capacità di replicare i suoni. La cosa non è una forzatura : chiunque, su Lad, regolarmente storpia sempre nome e cognome di G.E.G. e dei suoi Gatti, che hanno suoni italiani non famigliari agli autoctoni, e lui stesso, a propria volta, storpia ed italianizza i nomi locali, in una sorta di contrappasso. Anche Pangéode, il terribile Demone del Nulla, lui lo chiama Pancévole o Polcévera (il nome di un torrente ligure, sentito nominare durante il suo servizio militare al *norde*).

Branca {D}

Ci sono i Fùrugatti, selvatici od addestrati a combattere i Diavoli Corruttori. Quelli inquadrati nei ranghi militari vengono chiamati anche Gatti da Naso o Magàtti o Nasoliéri (dicitura preferita), ed indossano armature protettive con tanto di Naseruola. I Fùrugatti 'fùrano' (ossia fuseggiano spesso molto forte emettendo rumori tipo friuuu friuuu, verbo furàre, neologismo onomatopeico), e soprattutto sono magici. La loro magia in ultima analisi non è proprio magia, ma discende dalla simbiosi con un genere di alieni visitatori di Kh'Lor, installatisi lì insieme agli umani. Questa specie aliena da Rigel rappresenta una delle varie Incollature di Trama tra le Branche {D} ed {E}, perché sono presenti (sebbene con altro nome) anche nella Branca {E}. In Rocca di Stella si chiamano Greelnar–Ýdugh, ne I Venti del Giravago sono noti come Shyeezaar.

Branca {E}

Gnàulia, la Lunola Grigia, è conosciuta anche come Lunola dei Fufìri, in quanto, per l'appunto, abitata dai Fufìri. Questi Felini sono venerati dai Monaci Gìrovan ed anch'essi magici. Come i Fùrugatti, infatti, sono simbionti di entità evanescenti, elettromagnetiche : gli Shyeezaar Rigeliani. Tra i Fufìri si nasconde lo Gnàistor o Gattùrnia, considerata il Decimo Grande Amuleto ("*Dalle tre gobbe la riconoscerai !*". Cit. Ghà–Dhéygon), il cui simbionte è unico : il misteriosissimo Rukshavankamjjug, Il Matto (la più potente ed antica tra le entità Rigeliane). Oltre ai Fufìri, domestici sebbene un po' bisbetici e forasticini, sulla tetra Lunola di Athròrvija esiste la più grossa e temibile controparte selvatica : i Felegnàuli, i cui guardiani sono gli elusivi Vanyìrem, e soprattutto la Galandrìgghern (dai Campioni detta Lady Gatto).

Branca {F}

Qui i Felini presenti nel piano fisico–materiale sono normali Gatti (uno di essi si ritaglia una particina nella vita domestica di Zvìrren e Miss Ahmoogh a Ghobn). Più rilievo al tema Felino viene dato nel secondo piano, quello spirituale–metafisico : l'Æthéreum o Mormorio. Qui risiedono quattro Spiriti difensori dei fantasmi dei Gatti, guardiane del Ponte dell'Arcobaleno e del Limbo dei Micini (che Rye chiama i Campi Elisi dei Gatti). Sono le 4 Forfére : Baffolìgia (battezzata da Llyrahl Ahmoogh), Fugniavìsse, Gnìccie, Ùnnunna.

C'è poi una specie affatto Felina, ma nondimeno portatrice di spiccata Gattosità : i temibili Zadzmogh di Keléndanogh, rappresentati dalla sola Moouffwa / Muffa (cit.). Simile ad uno strano ibrido tra un pangolino corazzato, un istrice, una palla, armadillo e formichiere, irta di aculei che può scagliare con precisione millimetrica e gli occhi gialli come Zvìrren, Muffa dà anche alla luce i sei Muffini, che Zvìrren battezza : Pioléne, Qùvizza, Ùnnunna (le femmine) e Topòre, Pìvido e Llìggio (i maschi). La loro amicizia è molto solida, per quanto le vicende travagliate della rossa Zhalwýren le impediscano di portarsela dietro al fronte, tant'è vero che tornerà da lei, a riprendersela, quando tutte le sue peripezie saranno compiute.

Analisi più dettagliate

Branca {A}

I Pardi di Constance sono molto storicizzati (hanno proprie tradizioni e cultura, tramandate di Clan in Clan) e strutturati, e trattati con rispetto. Più che Gatti sono Felini di grossa taglia : più grossi di un puma, poco meno di una tigre. Operano ad es. anche nei reparti federali dell'esercito regolare (Tar era stato addestratore di Pardi, oltreché Incursore delle Legioni d'Assalto, e teneva anche rapporti con una folta Colonia di selvatici, il Clan di IronGate, a cui aggiungeva i cuccioli scartati dai Federali perché troppo mansueti). Il suo rapporto coi Felini è così cruciale che il Portatore dell'ArgoRad rischia un incidente diplomatico con la LierDuchessa di Ralder, quando scopre che, tra i suoi tanti vezzi, ella ha raccolto una sorta di colonia di Pardi dispersi, catturati in battaglie o forse peggio comprati al mercato nero, e si rende conto delle loro miserande condizioni psicologiche in cui versano senza che nessuno se ne curi. I suoi rimproveri sono molto aspri, benché sia ospite sull'Ammiraglia Ralderiana. Nel seguito, dopo la visita di Tar al Clan selvatico di Xaldàvia, si scopre che la vera ricchezza culturale del Popolo Miagolante era stata notevolmente sottovalutata. Emerge come avessero continuato a vigilare, nell'ombra, misconosciuti, sui Figli Diletti dell'Altissimo (= i Guardiani), respingendo per eoni le subdole infiltrazioni Demoniche. È allora che Tar concepisce l'idea di creare un monumento di maestria metallurgica dedicato all'alleanza coi Pardi, e gli riesce tanto toccante da attirare sterminati pellegrinaggi di Selvatici lungo il CornoPicco, per andare a vedere il memoriale creato dall'Uomo di Due Cuori. L'omone pretende anche, avendo informato di tutto ciò il Comandante Supremo, che lo status dei Pardi venga a tutti gli effetti equiparato ai Guardiani stessi, e che cessi ogni forma di coscrizione forzosa. E che, inoltre, invece che insegnare ai cuccioli la lingua in uso nell'esercito Federale, venga studiata la loro lingua nativa, assai ricca.

I Pardi possiedono una loro forma di magia. Sono telepatici, ma solo verso altri telepati (possono ascoltare le conversazioni mentali di Alina ed Alessia, ed a loro volta proiettare il pensiero) e nei confronti dei Doni (le Grandi Armi ed i Bordoni del Comando). Inoltre, a livello di Clan prima e di intera stirpe poi, posseggono i Clan. Il Clan è una sovrastruttura spirituale – religiosa astratta, immateriale ed eterna, laddove ogni Pardo che sia mai vissuto e che, in punto di morte, sia stato '***raccolto***' da un altro Pardo, può depositare le sue memorie ed una parte di sé. È il regalo dell'Altissimo al Popolo Miagolante, la loro forma di immortalità. Questa tematica è stata riutilizzata nel Rukshavankamjjug, lo Shyeezaar Rigeliano simbionte dello Gnàistor (v. dopo in {E}).

Tra i Pardi esiste un 'ruolo', una mansione o status (lo si chiami come si preferisce), o forse meglio un destino istituzionalizzato ed ineludibile : il Ràvadan (un Guardiano di Guardiani). È molto raro, nel senso che riguarda solo pochissimi Pardi, ma talvolta accade che un Pardo scelga un umano a cui dedicare il proprio servizio, la propria vita, come custode protettore. Questa relazione non ha nulla di innovativo, essendo presente in innumerevoli esempi di letteratura (i Lyr – Il Sangue dei Cheysuli, i Daimon – Queste Oscure Materie, i Draghi e Dragonieri – ciclo di Pern, e la cosa viene ulteriormente implementata in Avatar con una vera e propria interconnessione neurale diretta, il Tsaheylu, tra i Na'vi e gli animali di Pandora, e chissà quanti altre rivisitazioni). Ter (Terrore di Demonici), un temprato veterano Selvatico, sceglie Tar e diventa il suo Ràvadan, poco dopo che Tempesta, primo umano a tentare una simile operazione rischiosa, aveva 'raccolto' l'anima di Nirrélio che aveva scelto di affidarla a lui, e non ad un altro Pardo, affinché potesse essere condotta e presentata al Clan. Tar regala senza esitare una parte della propria mente per trasportare i ricordi di quel vecchio catorcio, che aveva riscattato dalla LierDuchessa di Ralder. Il gesto dell'omone tocca profondamente l'aspro Felino (Ter), che si sente chiamato a votarsi a lui. Inoltre, destando stupore nel Rè e Regina del Clan di Xaldàvia, Ter si espone rischiando la propria reputazione, dichiarandolo il profeta da sempre atteso dai Felini : l'Uomo di Due Cuori / L'Uomo dei Gatti. E ciò ha conseguenze importanti, poiché a Tar sarà offerta la custodia degli Artigli.

Branca {B}

Il Mastro Fabbro T.G.B. e gli Irongardiani in generale, hanno un forte rapporto affettivo coi Miagoliéri, anche se non istituzionalizzato come lo status dei Pardi di Constance. Facciamo un passo indietro. La Luna Greve era stata (e sarà di nuovo !) uno dei rarissimi Mondi del Contatto, prescelta dagli Interrogativi per la selezione di Reclute e poi Iniziati al Labirinto Interrogativo. Questo privilegio implicava *ipso facto* l'essere invisa alle Ali Nere. In seguito e per lunghi anni, grazie alle oscure trame di queste ultime, alle continue guerre ed invasioni da fronteggiare (es. le Guerre contro le DragoMontagne e, poi, il Trattato di Limitazione Tecnologica imposto dai Cavalieri del Cosmo Pegasiani), intrappolata nella contingenza, la Luna Greve era andata soggetta al Distacco. In questa fase di amnesia e di reciproco abbandono, solo i Miagoliéri avevano continuato a montare la guardia contro episodici attacchi di Vampiroidi, Protovampiri ed altri emissari, come pure a tenere d'occhio i collaborazionisti, corrotti dalle Ali Nere (Cfr. con l'opera misconosciuta di costante vigilanza dei Pardi Constantiani nei confronti delle infiltrazioni Demoniche !). Tutto ciò, anche se in modo più inconscio che razionale, gli Irongardiani l'avevano sempre saputo in cuor loro. Da buoni tradizionalisti radicati nella loro terra, alle proprie GòunderWhelt, oscuramente sapevano dell'influenza positiva dell'essere circondati dai Miagoliéri.

T.G.B. in particolare aveva ricevuto in regalo, poco prima di emigrare, una cucciolata di sette mici : Giégiole, Lirélle, Lilléte (le tre femmine); Nìsolo, Vìccio, Lìttili, Nioliéo (i quattro maschi). Emigrante fuorimondo aveva portato con sé il solo Nìsolo, affidando alle cure della 'doppia cugina' (Mary Abel McIntyre) gli altri, in attesa dei suoi rientri. I mici di T.G.B. non sono telepatici, ma all'atto pratico non fa differenza, visto che Mary Abel ha inventato un idioma speciale, che poi si diffonde come Il Gattese del Pilastro. L'omone lo mastica a sua volta a mala pena, anche se parla meglio con le immense mani che zufolando. Questo Gattese si sparge, nel sequel, non soltanto nel Tutto–Al–Di–Qua, ma persino nel Tutto–Al–Di–Là ! Ogni Miagoliére che si rispetti se ne fa un'infarinatura, in qualche modo. Così del Gattese del Pilastro si fa vessillifero prima il formidabile Fugniére (inventore del cosiddetto 'Metodo Fugniére' di viaggio trans dimensionale ed inter dimensionale) e poi la sua controparte–Specchio : la micina Fugnétile. Ora i mici di T.G.B. nel prequel non svolgono ruoli di preminenza

assoluta, pur restando fondamentali. Aiutano il Fabbro a scampare ai primi agguati dei Vampiroidi, ed in seguito aiutano i cospiratori sodali di Alorie Jalix a resistere alle Ali Nere pur senza la minima protezione Interrogativa. Nel sequel queste potenzialità in parte inespresse esplodono. Fugniére fa da spoletta tra le dimensioni ed addirittura tra i Due Tutti. Guida la disperata, affranta H.H.G.A.T. alla ricerca del perduto Drakònnacht, esule nell'Altro Tutto. Aiuta a salvare la piccola Fugnétile : colei che poi scoprirà gli Gnàuli Draosoràsi imprigionati nelle Rune Gabbia abbandonate nel Gröëvios. Fugnétile stessa scopre anche il segreto più oscuro e cruciale del Krycnuros Nero : come nascono i Dominatori Affiliati alle Ali Nere, nel Tempio della StereoSchìsi (o Physidiachèiron). In seguito, dopo il lancio del Labirinto–Specchio e l'apertura della Gheerbirol (la Porta Grigia), i due mici divengono depositari di un segreto quasi altrettanto strategico per l'Alleanza : la Mappa dei Nodi Rilocatori, che consente di connettere il Labirinto–Specchio all'originale Labirinto Interrogativo dell'Altro Tutto.

Non solo : prima ancora di questi eventi, nel cupo periodo di tetraggine letargica e di malattia mentale in cui il Fabbro era caduto in seguito all'abbandono da parte di H.H.G.A.T., a farlo risorgere, traumaticamente, era stato un fatale errore delle Ali Nere. Un gesto frettoloso ed arrogante, inutilmente crudele, dettato dall'ansia di chiudere il capitolo umiliante della pessima gestione dell'affare 'Testapelata'. Il 'Maiale' si era macchiato dell'imperdonabile colpa di avere sconfitto in campo aperto le Ali Nere ed i loro accoliti in ogni occasione, umiliandoli. Per questo, invece di attendere con pazienza ed umiltà gli anni di vita che gli sarebbero rimasti, lasciandolo spegnere lentamente, ormai eremita, matto e bislacco, isolato da tutti, avevano voluto infliggergli il colpo di grazie per chiudere la partita con un KO netto. Avevano colpito anche i mici del Pilastro, probabilmente l'unica cosa a cui tenesse ancora. Così, durante un agguato, era morta malamente la pigra Giégiole, la più sonnacchiosa, tra le sue mani. E la furia dormiente e dimenticata del MietiDrago, sepolta sotto strati di oblio e depressione che erano parsi invincibili (e che Alorie aveva trovato impenetrabili), si era svegliata rompendo ogni argine. Quel che rimaneva dello spirito guerriero del Mastro, il relitto umano, la brace che covava sotto una spessa coltre di cenere, si era riaccesa. Egli si era rapidamente 'disumanizzato', risorgendo come il Drakònnacht (il Vendicatore figlio del cordoglio della Luna Greve). Ed era cominciata allora, in quel preciso momento, l'inizio della fine delle Ali Nere. Perché in seguito il Mastro, esule nell'Altro Tutto, sempre più in simbiosi con l'Interrogativo di Comando da Guerra, aveva portato la fiamma della rivolta nei domini stessi delle Ali Nere, flagellando i loro Zivierrùgr, e l'Alleanza era dilagata, sempre più vasta ed inarrestabile, travolgendo difese rivelatesi fragili. Tutto ciò perché avevano voluto farlo soffrire di più di quanto già non soffrisse, colpendo i suoi ultimi punti deboli : i suoi mici del Pilastro.

I Miagoliéri sono così adorabili che persino gli astratti, neutri, glaciali Interrogativi ne sono in certa misura sedotti (es. i cosiddetti PIFs dei Baffi : Interrogativi Dicotomici che si annidano tra i mustacchi dei Miagoliéri).

Branca {C}

Altre considerazioni, in ordine sparso, su questa Branca, dove il leitmotiv Felino, sebbene qualitativamente cruciale, è quantitativamente meno esteso che altrove. Un po' come per lo Zingaro (Varel, {E}), i Gatti rappresentano l'unica 'cosa' in cui il Napoletano davvero eccella e si riscatti, anche se in modo non consapevole per gran parte della trama (ma questa inconsapevolezza è in realtà un merito, perché la sua amicizia è disinteressata). E non solo perché l'essere accettato nello status di Guardiano dei Vìgieri gli conferisce il diritto di brandire Lèdgering, ma soprattutto perché, moralmente, senza il Vìgiero, sarebbe rimasto nient'altro che un cinico, gretto egoista e perdente. È il suo piccolo Pasquale a tirare fuori il buono che nasconde in profondità, che non è poco in senso stretto, ma che una vita di stenti ed angherie ha compresso in un angolino. Il Napoletano lo nasconde, abituato a doversi contendere gli avanzi con le unghie e coi denti : solo col suo Vìgiero si comporta così e ritorna buono. G.E.G. è in fondo coraggioso (senza essere sventato), ma di norma tiene ben sepolta anche questa caratteristica pericolosa, e si atteggia sovente a codardo ed opportunista. Ma quando qualcosa minaccia il suo Vìgiero (e poi i discendenti semi Vìgieri), il Napoletano diventa feroce e mortifero come un lupo mannaro. E questo non per merito dell'invincibile Decima Spada (la Lama Oscura), ma in quanto è proprio un suo tratto tipico. Quando la situazione precipita, tira fuori risorse impreviste. Aveva già

dato prova di questa tempra sfidando il Demone Cacciatore a mani nude. Tra lui ed il Vìgiero si instaura il vero Patto del Gatto, anche senza venire pronunciato chiaramente. È qualcosa che cambia in cuor suo, che rende possibile assorbire la protezione dell'Alta Magia Vìgiera, ma di amplificarla e, divenendo il Guardiano, restituire indirettamente una forza propria al Vìgiero. Insieme, diventano invincibili, creano un'anello di energia spirituale dal niente. Ma separati … è la rovina ! Infatti, quando per la sua negligenza (v. sequel), ed anche a causa della gelosa, insicura e nevrotica Duchessa (che gli assorbe tutte le energie e lo seduce sfruttando la sua debolezza di carattere e tendenza alla lussuria), egli trascura i Vìgieri, e Pasquale cade malato, tutto va a rotoli. Il micio si immiserisce e si lascia andare, la protezione magica vacilla, G.E.G. non è più immune ai Demoni e Lèdgering, polemica e rancorosa, diventa recalcitrante e pesante come piombo al punto di non poterla più brandire. Ed è, in fondo, il suo stesso senso di colpa a condannarlo. I Vìgieri sono per il Napoletano come la chioma per Samson : un patto con Dio, che non deve essere rinnegato, altrimenti svanisce la fonte stessa della forza. Ma G.E.G., per fortuna, si ravvede in tempo da rimediare agli errori commessi.

Altro impercettibile segno (ma cruciale, per chi legge la Saga con adatte chiavi di lettura !) del rapporto privilegiato, salvifico, di G.E.G. coi Gatti, è la sua riuscita adozione di Silvestro : una creatura ferita, maltrattata e selvaticissima, trovata in una sorta di zoo dove il Messia Nero raccoglieva i catorcini disastrati. Il Napoletano si impietosisce nel leggere la storia di quella bestiola, che il Mòrgoth aveva salvato, ma senza riuscire a curare le sue ferite non visibili. *Seelworstern* non è proprio un Gatto, ma un Gatto Graffiatore di Palude di Vògrel (Cfr. il Gatto di Palude di Terry Brooks, ***Le Pietre Magiche di Shannara***), che era stato torturato ed affamato per inferocirlo e sottoposto a combattimenti con cani ed altri mostri. Graffia lo stesso G.E.G., che ritrae la mano un po' immusonito, ma subito lo perdona e persevera, perché tra inaspriti si capiscono bene. Appena visto ciò, il Mòrgoth, che è ormai disumanizzato e troppo impersonale per legarsi ad alcuna creatura vivente (salvo forse Ràllen, se non fosse che la Maga Rossa nel sequel fa una brutta fine !), ma che proviene comunque da una militanza ecologista ed animalista improntate alla più assoluta coerenza, si ripropone di affidarglielo. Infine, visto come i Vìgieri abbiano prosperato sotto l'ala protettrice del Napoletano, decide di regalargli anche quest'altro relitto; e G.E.G. pian piano si conquista la sua fiducia, e Silvestro diventa anche lui amico e protettore dei Vìgieri.

Branca {D}

In Rocca di Stella il rapporto coi Felini costituisce un perfetto triangolo. Perfetto perché non c'è nessuna traccia di competizione in esso. Ma non è equilatero e nemmeno isoscele, bensì scaleno. Il lato più corto, il rapporto più stretto, è la simbiosi tra i Greelnar–Ýdugh, le entità elettromagnetiche nomadi da Rigel (cugine degli Shyeezaar citati in I Venti del Giravàgo, in una poco appariscente ma molto significativa Incollatura di Trama), ed i Fùrugatti. I Felini grazie ad essa diventano Magàtti, capaci di opporsi ai Diavoli Corruttori di rango non troppo elevato. I Greelnar–Ýdugh costituiscono il vero fondamento delle "Magie Fredde" di Kh'Lor, anche se vengono spesso confusi col presunto Dio apocrifo Nefèlion, a cui fanno riferimento sia i Maghi Idromanti sia gli Agastàfoti (i Sagittari di Luce), come il Battista Hochàim. (Cfr. con la Magia della Terra o Piromanzia, promanante dal Sire Fiammeggiante, il Dio Sotterraneo, in cui eccellono i discendenti diretti in lingua di sangue dal Druido Rosso, Bhnort Grùagh Dànan, il cui talento di saper parlare col Titano al Centro del Mondo è stato tramandato sino alle due gemelle Valdryanne).

I Greelnar–Ýdugh sono simbionti non obbligati dei Fùrugatti, senza nessun vantaggio particolare se non il piacere della reciproca compagnia. Si legano ad essi per affetto disinteressato, innamorati della Gattosità fina a sé stessa. Sono una razza aliena Rigeliana evanescente ed incorporea, immateriale, giunta nel seguito del Sire Ardente ai tempi del suo arrivo a Kh'Lor, ma a prescindere da esso e con mezzi propri. Il Titano ed i Rigeliani sono in rapporti cordiali, nuovamente per l'assenza di interessi comuni o ragioni di contendere, ed in quanto entrambi assai longevi. Nella loro religione è tradizione scegliere una creatura vivente per formare una sorta di simbiosi facoltativa ed apprendere l'empatia, sicché scelgono i Fùrugatti, che divengono Nasoliéri (o Magàtti), pur restando Gatti a tutti gli effetti. Si installano sulle vette nevose dei territori delle Sette Repubbliche, come

Vernin, e negli abissi marini. Joeqjshea è il/la simbionte di Fufùr, il più valoroso dei Fùrugatti del supremo Mastro di Gatto (Lord Koeryng McRaven).

Ma anche gli Hochàim rimasti in patria, a loro modo, onorano sommamente il ‘mestiere’ di Mastro di Gatto, appannaggio di pochi, che viene perfezionato siglando Il Patto del Gatto, ed a quel punto il triangolo si chiude. Il lato più lungo, il rapporto meno stretto, è tra l’entità elettromagnetica e l’umano. I Mastri di Gatto sono padroni e difensori dei Nasoliéri, ma il loro è più un impegno a dare che non a ricevere. Sopra tutti spicca l’Hochàim Àthenor Ghèmmon Krommness e, poi, la Dràvsnica Rhonya Ruth, a cui egli, in punto di morte, affida anche i suoi Gatti da Naso. Krommness arriva a sacrificare la propria vita per estrarre quanti più Fùrugatti possibile da un’abietta trappola architettata dai Diavoli Corruttori. Ogni protagonista che si rispetti in {D} adora i Fùrugatti ed ogni personaggio malevolo, al contrario, li detesta od ignora.

Così il Rè dell’Ovest (Lord Haakvarne) possiede il fedelissimo giovane Gnàff il Baffiére. Altri Fùrugatti importanti sono Grumiào, donato al Battista Hochàim da Doblen Guhrion (un Mago Idromante alleato, dalla Gravnjia), in occasione della sua lunga cura dai tanti terribili Segni di Condanna. I Marchi gli erano stati inflitti dai Diavoli Corruttori ed il povero Battista li aveva sopportati per anni, riducendosi ad uno scheletro. Grumiào, colui che lo risana, è uno dei fratelli, minore, del leggendario Fufùr, al pari di Gnaff il Baffiére medesimo (ma più giovane e non ancora proprio *Gatto–Fatto*). Fufùr stesso, anche se solo tramite il ricordo, dà alla povera Claeryll Xylde, reclusa nell’orrore del palazzo occupato dall’usurpatore Maladuèrre, la forza di resistere ed aggrapparsi ai rimasugli della poca sanità mentale che le rimane. Ruolo a cui, in seguito, e concretamente, subentra Gnàff il Baffiére. La rossa reggente ed il Baffiére interagiscono persino a distanza ed in sogno, salvandosi a turno. L’amicizia con Gnàff costringe lei, fragile e nevrotica, a diventare forte, quando viene il turno del Fùrugatto di essere debole ed alla mercé dei Diavoli Corruttori. Oltre ai già citati, Fùgnifur, un Gatto da Naso di Rocca Ventosa, salvò la vita al Mastro di Gatto Rhonya Ruth Rynéwler, nel duello con la Marchesa Kromfeldt–Lyssen, ai piedi del Santuario della Guglia di Stella. Venne ucciso dal Wroagh della perfida Marchesa ma, per intercessione di Aethel Ayreen, una guaritrice nelle grazie del Titano al Centro del Mondo, risanato e resuscitato dal Sire Fiammeggiante stesso.

Infine, è sempre grazie alla magia dei Fùrugatti che viene curato e dissolto il Marchio del Principe Imperiale Tokàrin, laddove tutti i trucchi da baraccone dei suoi ciarlatani e fattucchiere di corte non avevano saputo far cessare il tormento e liberarlo dal richiamo Diabolico. Anche a causa di ciò egli giunge a considerare sotto un’altra luce il rapporto tra l’Impero e la Marca di Walgaaryon, grato che siano i testardi Clan della Pietra a frapporsi ostinatamente tra la minaccia dei Diavoli Corruttori, che scende dai vulcani del nord, ed il ventre dell’Impero, dimostratosi molto più molle del previsto. L’arroganza di Tokàrin viene infranta, dopo avere subito egli stesso il Marchio di un Diavolo di media potenza, e sono i Fùrugatti a risanarlo, non le ricchezze o il potere o la sapienza umana.

Branca {E}

Ne I Venti del Giravàgo i Felini principali sono i Fufìri di Gnàulia. E, proprio come in Rocca di Stella, sono in simbiosi con alieni incorporei, parenti strettissimi dei Greelnar–Ýdugh, anche essi Rigeliani. Qui sono chiamati Shyeezaar : entità elettromagnetiche che combatterono contro le Ombre Altairiane, quindi (i nemici dei miei nemici sono miei amici) alleati della Repubblica Celeste e della Fratellanza Slavonica, e per estensione degli abitatori odierni delle Lunole e Tarlune. Gli Shyeezaar hanno anche altri nemici antichi, del pari di natura elettromagnetica ed originari di Rigel : i Qaavtyngamd, che erano rimasti impigliati nei mondi dell’Arca Slavonica durante le avarie passate, all’attraversamento della regione Rigeliana da loro dominata. Una specie era rimasta stanziale, adattandosi ad una delle Lunole : gli odiosi Ragni di Raknea, catturatori di luce. Ad ogni modo gli Shyeezaar scelgono di legarsi ai Fufìri per la stessa ragione dei cugini : un’infatuazione permanente per la loro Gattosità. Filosofeggiano, crogiolandosi nei giochi di Gatti. Questo raddoppio tematico vuole essere un elogio alla Gattosità, un tributo, un po’ come si vede in molti meme sui social neteworks dove – *i Gatti conquisteranno il mondo !* –. Ecco : noi qui lo pensiamo un po’ tutti, chi più chi meno, e la cosa andava messa bene in chiaro.

I Fufìri sono più rispettati e temuti, scaramanticamente, che non allevati o coccolati. Questo perché la loro Lunola è off limits per tutte le altre razze, e perché essi sono cari ai Monaci Gìrovan, la casta sacerdotale ‘suprema’ (per quanto possibile, visto che il potere è molto frammentato) sotto il Giravàgo. I Fufìri sono elusivi, incostanti ed un pochino bisbetici e quasi nessuno oltre ai Monaci osa interferire coi loro misteriosi affari, al punto che spadroneggiano, vanno e vengono come par loro anche nei Monasteri. Ma c’è un’eccezione : uno Vnýdzyr. È Varel Kaijnark lo Zingaro.

Varel è forse il protagonista più negativo dell’intera Saga (anche più di G.E.G., sebbene meno selvaggio ed animalesco), un vero anti eroe insomma, e la sua opacità spicca ancor più nel contrasto con altri specchiati compagni (i Campioni del Giravàgo) con cui si confronta, volente o nolente. Tuttavia è lui il privilegiato, e solo perché, quando era giovane, aveva, per breve tempo (e senza saperlo), posseduto la Gattùrnia. Ed è lo Gnàistor il suo riscatto, la sua salvazione, anche se deve sudarselo caro di tornare a meritarla. Irrazionalmente, proprio lui, di solito molto prudente, mette in gioco tutto quel che possiede, inclusa la reputazione. E rischia una condanna per alto tradimento allorquando, incaricato di catturare la Gattùrnia mediante una catena magica appositamente forgiata, si accorge di averla snaturata, spento ogni spirito vitale e soppresso il suo disordine simpatico. Non fa nemmeno più le fusa ! Nessuno credeva davvero in Varel, anzi più o meno apertamente tutti i Campioni un po’ lo disprezzavano, e lui se ne rendeva perfettamente conto. Sapeva di avere avuto una chance irripetibile, e che non ne avrebbe avute altre. Eppure, nonostante la consapevolezza di avere quell’unica occasione di rivalsa sociale, per riguadagnare consenso e credibilità, e malgrado sapesse che solo con la cattura dello Gnàistor avrebbe potuto salire di prestigio, ed infine sebbene ritenesse probabile di venire tradito da quell’inaffidabile creatura così forastica, alla fine il ricordo della loro amicizia passata si rivela troppo forte per rinnegarla e fargli digerire il sopruso di imporre i vincoli magici a quella creatura elusiva. È tra le pochissime azioni non improntate al cinismo, all’egoismo ed al tornaconto, ed è quella che, anche se lì per lì non sembra (anzi, rischia il linciaggio !), gli riguadagna l’amicizia autentica della Gattùrnia. Nel momento più critico, sull’orlo della rovina, quando gli Altairiani sembrano poter piegare la resistenza del Giravàgo, la Gattùrnia lo sceglie di nuovo e torna a saltargli in spalla e miagolare. Essa misteriosamente tramuta l’insulso Zingaro nella più micidiale creatura dell’Arca, conferendogli capacità e poteri tali da umiliare le Ombre. Poiché il Decimo Amuleto, il più elusivo ed inaffidabile, lo Gnàistor (*Dalle tre gobbe la riconoscerai !* Cit.) è il Fufìro simbionte del Rukshavankamjjug, il Matto.

Cit. – Il più mutevole, il più potente di tutti noi. È il più antico. È eterno. Non possiamo spiegarvi la sua natura perché non la capireste : esso è uno ma anche plurimo e molteplice e non solo un’entità singolare. È dappertutto ed in nessun luogo. Ma esso non sceglie nessun Fufìro in particolare, non accetta neppure quel legame, normalmente, che attira tutti coloro della nostra gente che fanno il primo balzo. Esso salta dall’uno all’altro, sempre indeciso e volubile, non riesce a fermarsi a lungo. Quando riposa esso non è, nessuno di noi lo può localizzare. Però oggi sì, lo ha fatto : ha scelto un Gatto e si mostra chiaramente. Oggi Il Matto è irato ! Oggi è un buon giorno per combattere. Colui che è UNO e MOLTI insieme. Colui che ricorda tutto, ogni viaggio ed ogni contatto. Il plurimo, il più antico della nostra stirpe, depositario delle nostre memorie ancestrali. –. Dice uno Shyeezaar allo Zingaro. Il Matto (Rukshavankamjjug) incarna, in un’unica entità plurima, la funzione che i Clan Pardeschi svolgono in {A} : di preservare le memorie di tutta una specie ed, attraverso esse, anche dei Gatti stessi che scelgono come simbionti. Il Matto è il simbionte di tutti e di nessuno, e molto raramente si lega ad un umano (Varel), ed infine in particolari circostanze materializza il Vendicatore : un evanescente Felino fulvo fatto di fuoco e pura energia. È questo bizzarro trio che, ad insaputa degli altri Campioni ignari, infligge agli Invasori Neri (i Vionok–Ohl–Rondam di Altair) le più catastrofiche batoste, ed in definitiva salva l’Arca da una situazione gravissima.

Ciò viene spiegato da Glovshalysh, una delle essenze elettromagnetiche radicate nei banchi di memoria statica del Sistema Sohlàngorn (la AI di gestione dell’Arca Slavonica, ormai ibridizzata agli alieni stessi durante la sommaria riparazione di tremende avarie passate). Anche Bljviogwualff, colui/colei che aiuta la Falchessa contro gli Altairiani, si emoziona quando il Matto si schiera per la battaglia, poiché solo i Rigeliani ne conoscono bene le capacità latenti, e sanno che contro di lui nemmeno le Ombre possono spuntarla.

Comunque, prima ancora di un tale epilogo grandioso, sebbene con alti e bassi, molti eventi ed accadimenti delle vicende personali di Varel lo mettono in relazione coi Felini, quasi che ci sia dietro un disegno misterioso, una predestinazione che egli, superstizioso com'è, percepisce oscuramente. La sua vita disordinata, disorganizzata, priva di un baricentro, si intreccia continuamente con strani fatti. Dei Fufìri miagolano senza ragione, in sua presenza. E quasi per caso, ad Hypnobòrea, si imbatte in una sorta di piccola miniera di Krygglyo, una sostanza così bizzarra e preziosa da non avere prezzo, poiché è la panacea di tutti i mali per i Fufìri (e Felini in generale). (Cfr. col Canone del Tarchio, in Rocca di Stella, laddove al balsamo prodigioso che rafforza esiste una controparte, il Rasnjo, che sfibra e rende le gambe mingherline). Varel non si rivende tutto quel balsamo, pur essendo squattrinato, ma lo custodisce, confidando che prima o poi gli servirà. Ed infatti gli torna utile quando i Campioni si scontrano con la selvatica e micidiale Galandrìgghern, sulla Lùnola di Athròrvija (la gemella oscura di Kàvendraam). Lady Gatto (umanoide) difende i suoi Felegnàuli (felidi affini ai Fufìri, inselvatichiti, e più grandi di stazza) ma, in una rabbiosa colluttazione col Bémthos (Capo Gòrbium), molti di essi rimangono feriti ed ammaccati. Allora, pur senza permesso, di soppiatto lo Zingaro attinge alla sua pregiata scorta di panacea universale e li risana.

Cit – *'È munito di Krygglio, allo stato puro … Forti dosi di Krygglio'*. L'odore era inconfondibile. Dato che ella stessa non aveva un olfatto molto inferiore a quello degli animali, lo annusò ancora, e cominciò a portare alla luce sfumature meno evidenti. Odore di Fufìri, i Gatti originali della Lùnola dei Miagoliéri, vago odore di Gìrovan e qualcosa altro di indefinibile. Cominciava a capire. "*Possiedi forse dei Fufìri, signor Vnýdzyr, per caso ?*". –. Il gesto dello Zingaro facilita la ricomposizione della contesa con la tigresca Galandrìgghern, i cui equivalenti di sesso maschile sono gli elusivi Vanyìrem : i guardiani dei Felegnàuli. Lady Gatto accetta di unirsi ai Campioni, ma solo in cambio della promessa che Lord Tryrnàrev garantirà che ai Felegnàuli verrà trovata una seconda patria meno inospitale, se lei dovesse cadere in battaglia.

La Gattùrnia in questa Branca è come il Jolly : ogniqualvolta si profili la catastrofe, ricompare e vibra la sua zampata, e si supera il turno per un soffio, determinati ad andare avanti. Essa ha in comune con gli Artigli ({A}) un caratteristica : il fatto di essere sconosciuta ai più. Molti, anche fra i Chiromagi più eruditi, negano la sua esistenza, e solo i più anziani tra i Monaci Gìrovan la ammettono (sebbene i più senza mai averne avuto esperienza diretta). Parimenti, gli Artigli, l'ultimo tra i grandi Doni dell'Altissimo, erano stati tenuti nascosti ai Figli Diletti, e vengono rivelati solo all'Uomo di Due Cuori. Ecco quindi come un'amicizia profonda coi Felini possa sbloccare possibilità negate agli altri.

Branca {F}

Zvìrren {F} è una ragazza profonda e riflessiva, generosa e sincera all'inverosimile, cupa ma anche indomita e selvaggia sia di indole sia in quanto già temprata dalle troppe asprezze subite. Ha tutte le caratteristiche per legare, per ipnotizzare qualsiasi creatura animale incroci la sua strada. Per un certo tempo ospita un Gatto randagio, 'normale', che la adora, ma la sua abilità con gli animali era già emersa in più di un'occasione da allieva alla scuola marziale del Tempio dei Vanahýri, in occasione dei suoi primi contatti con le Tigri Bianche. Erano state queste ad abbassare lo sguardo dei loro occhi azzurro ghiaccio, nell'incrociare quelli della scarna ragazzina albina allampanata, gialli come limone e trasparenti come topazi. Ma non s'era trattato di una sfida o di una prova di forza di volontà : lo sguardo di Zvìrren era stato colmo di ammirazione e stupore. Eppure le Tigri avevano distolto il loro, non lei.

Il carisma di Zvì è di natura schiettamente messianica : o la odi o la ami, non puoi ignorarla. E puoi odiarla solo se sei feccia immonda. Questo lo avverte subito chiunque la incroci, sebbene lei starebbe volentieri sulle sue, o almeno ci provi, sin quando gli eventi non la coinvolgano suo malgrado. E gli animali, immuni alla sua stranezza esteriore, sono perfettamente in grado di percepire i suoi pregi nascosti. Ma ogni volta che vede qualche misera creatura in difficoltà, la rossa non ragiona più, o meglio non riesce a contenere la propria generosità, anche a rischio della vita. Si getta nella mischia e vada come vada. Era stato così che aveva ammaliato persino una delle creature più diffidenti ed inasprite : Moouffwa, una Zadzmogh di Keléndanogh. L'aveva salvata dal macello, intromettendosi in un vascello alieno dei Kittolakýrm, rischiando di farsi

sforacchiare come un colabrodo dagli aculei velenosi della bestia terrorizzata ed incattivita. Il suo messaggio di pietà ed amore era stato più forte della paura, dopo di ché si era trascinata Muffa con sé. Al Tempio, lei e quella bestia, una palla corazzata, spinosa, dall'Altrove, erano due strane, due anormalità, e non avevano avuto esordio facile. Ma infine era riuscita a far accettare entrambe, per poi conquistarsi il favore prima dei Maestri e poi degli altri allievi, invidiosi dei suoi talenti. Ora Muffa non è un Felino, ma è ugualmente abbastanza Gattosa : è un animale randagio e reso diffidente, da conquistare con la costanza e con la sincerità. Si affeziona alla rossa così tanto da farle battezzare i suoi 'Muffini', simili a pallettine spinose, che inteneriscono il cuore tormentato di Zvìrren. Impacciata, la Maga Zhalwýren improvvisa, affibbiando loro nomi improbabili, che piacciono molto a Muffa : Pioléne, Qùvizza ed Ùnnunna (le tre femmine); Topòre, Pìvido e Llìggio (i tre maschi).

Più schiettamente Felini, anche se collocati nel piano spirituale metafisico del Mormorio, sono gli spiriti difensori dei Gatti fantasmi. Le 4 Forfére, guardiane del Ponte dell'Arcobaleno e del Limbo dei Micini (che Rye chiama i Campi Elisi dei Gatti). Baffolìgia (battezzata da Llyrahl Ahmoogh), Fugniavìsse, Gnìccie, Ùnnunna (NdR : nel testo non è chiaro se Miss Ahmoogh abbia copiato Zvìrren nel nominare una delle Forfére, o la rossa quest'ultima, nel battezzare una Muffina). Queste fantasmatiche anime Feline, antiche come il tempo, temibili e forastiche, incarnano lo spirito di ogni mamma Gatta, e presidiano una propria regione dell'Æthéreum, che non appartiene né ai Diavoli né alle Potenze Celesti. Le Forfére irretiscono la ragazza Bambola, che se ne invaghisce perdutamente, e con cui esse interagiscono volentieri, prendendola subito in simpatia. In seguito però (e ciò con atroce dolore e cocente delusione di Miss Ahmoogh, che si percepisce come una perdente predestinata e senza valore), le 4 bisbetiche Gatte fantasma si legano maggiormente a Rye, ella stessa uno spirito, in particolare quando l'irlandese combatte per difendere i Campi Elisi dei Gatti dai famelici Diavoli e li reclama al Disegno di Dio. Al fianco di Rye, le Forfére accettano di abbandonare la neutralità per la fiducia incondizionata nella rossa guaritrice, che concepisce l'inconcepibile disegno di riscattare tutte le anime mai nate o morte premature di quel Limbo, dimostrando di saperlo fare, inventando un modo di fare qualcosa che non era stato ancora definito. Ad ogni modo l'importanza del tema Felino è molto bene rimarcato dall'avere posseduto, nello sconfinato Æthéreum, sullo sfondo dello scenario di una guerra eterna ed apocalittica tra le Potenze Angeliche e quelle degli Inferi, guerra in cui tutti, bene o male, si schierano, un proprio territorio ed uno status riconosciuto di neutralità ed autonomia. Una regione laddove anche gli Arcangeli non hanno titolo ad entrare se non invitati. Abili ammaliatrici, volubili, le Forfére vengono a loro volta rapite, irretite, dal progetto di Ryondhàim O'Reyll, che promettere di completare quel che era stato lasciato incompiuto. Questo suo progetto, o sogno, piace così tanto, che Dio stesso le regala una croce per rivendicare quel territorio a nome suo, come il Giardino di Rye.

(a cura del gruppo Q — Ermenegìsto Sarchiavizzàni — 'Tòtoro'; Arielle Heulengale — 'Vixykatt').
(*Editor di bozze : Vì*).